

**Programa de orientación en animación sociocultural físico-recreativa
educativa, en una comunidad de montaña**
**Orientation program in sociocultural physical-recreational educational
animation, in a mountain community**

**Emilio Javier Rodríguez-Galindo¹, Desiderio Alberto Sosa-Loy², Carmen Raquel
Díaz-Rodríguez-del Rey³**

¹*M.Sc. Profesor Auxiliar. Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. Villa Clara, Cuba.
emrgalindo@uclv.cu*

²*Dr.C. Profesor Titular. Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. Villa Clara, Cuba.
desosa@uclv.cu*

³*M.Sc. Profesor Instructor. Centro Provincial para la Enseñanza Artística. Villa Clara, Cuba.
craquel641215@nauta.cu*

Fecha de recepción: 16 de julio de 2018.

Fecha de aceptación: 5 de septiembre de 2018.

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo diseñar un programa de orientación para los procesos de animación sociocultural físico-recreativa educativa, dirigidos a la comunidad montañosa Jibacoa. Los principales métodos utilizados fueron la observación participante, el análisis de documentos, la encuesta, el criterio de usuarios y la triangulación. Como técnicas participativas se emplearon el grupo nominal y la tormenta de ideas. Se confeccionó un programa de orientación con acciones que propician la adquisición de herramientas para la organización y desarrollo de la recreación física, con posibilidades de generalización a otros escenarios montañosos, teniendo en cuenta sus peculiaridades.

Palabras clave: Animación sociocultural; Comunidad de montaña; Físico-recreativa

ABSTRACT

The objective of this research is to design an orientation program for sociocultural physical-recreational educational animation processes, aimed at the mountain

community Jibacoa. The main methods used were participant observation, document analysis, survey, user criteria and triangulation. The nominal group and the brainstorm were used as participatory techniques. An orientation program was prepared with actions that promote the acquisition of tools for the organization and development of physical recreation, with possibilities of generalization to other mountain scenarios, taking into account their peculiarities.

Key words: Sociocultural animation; Mountain community; Physical-recreational

INTRODUCCION

En la búsqueda de nuevas experiencias, que orienten hacia la recreación y utilización del tiempo libre de la población cubana, se presenta la animación sociocultural físico- recreativo educativa, con la amplia gama de actividades que la conforman, las cuales en la mayoría de los casos, no necesitan de grandes recursos para su realización, en los diferentes ámbitos de la sociedad.

En correspondencia con lo planteado, en la actualidad existe una tendencia de integrar la animación sociocultural al proceso físico-recreativo, por lo cual, se hace necesario el sistemático trabajo de directivos, profesores e investigadores en el desarrollo de acciones, programas e iniciativas novedosas, en aras de elevar el nivel de las actividades de recreación física que se ofertan a la población.

En un acercamiento a la teoría de la animación sociocultural, en el ámbito internacional se presentan autores como Ander-Egg, E. (1992), quien considera que la animación sociocultural constituye “...una forma de acción socio-pedagógica, que sin ser la única, se caracteriza básicamente por la búsqueda e intencionalidad de generar procesos de participación de las personas.”

El mismo autor, añade lo sustancial de la animación sociocultural no viene dado por lo que se hace, sino por la forma de llevar a cabo la actividad, y sugiere la siguiente propuesta de actividades específicas, a través de las cuales se puede realizar este tipo de animación: actividades de formación, actividades de difusión cultural, actividades de expresión artística no profesional, actividades lúdicas y actividades sociales.

En el ámbito nacional, en relación a la recreación física educativa, se destacan los aportes teóricos de Sosa Loy, D. (2018), quien define la misma como “...aquella

que como subsistema de la recreación estimula los motivos físico-recreativos y a partir del protagonismo físico-recreativo del sujeto, desarrolla un proceso pedagógico en sus actividades, sin reducirlo a la didáctica, genera una participación físico-recreativa, enriquece las actividades más elevadas del tiempo libre, las diversifica, las hace más motrices y desplaza del modelo sus atributos esencialmente pasivos.”

Los referentes abordados por Sosa Loy, D. (2018), fortalecen la orientación de la presente investigación, asociados a los procesos de animación sociocultural físico-recreativa educativa en una comunidad de montaña, sustentado además, en el orden de prioridad de la animación, en el proceso físico-recreativo que desarrolla el Instituto Nacional de Deportes, Educación Física y Recreación, en el ámbito de las comunidades cubanas, según las orientaciones del Colectivo de Autores (2010), donde se explican los aspectos técnicos-operativos establecidos, para la organización y desarrollo de la animación.

En dichas orientaciones se explica que la caracterización de la animación, es un fenómeno sociocultural que facilita la relación humana, incluyendo en ellos el cambio cultural, costumbres, promoción de valores sociales, medio ambientales, entre otros. La animación físico recreativo estimula a animar y motivar a las personas en su participación en las actividades recreativas, por lo que es una herramienta fundamental de la actividad.

La investigación se desarrolló en la comunidad montañosa Jibacoa, del municipio Manicaragua, provincia Villa Clara, Cuba. Participaron en el estudio los 17 Profesores Integrales del Plan Turquino, que pertenecen al combinado deportivo de esta comunidad, que constituyen el total de la población que labora en el mismo.

En cuanto a la importancia de la investigación, está determinada por la significación que tiene el Programa de Orientación en Animación Sociocultural físico - recreativa educativa en la comunidad montañosa Jibacoa, para contribuir con la preparación teórica y práctica de los Profesores Integrales del Plan Turquino, responsabilizados de planificar, desarrollar y evaluar este tipo de

actividad. Dicha contribución se revierte en beneficio de la comunidad, al propiciarles a sus habitantes actividades con mayor creatividad y calidad.

De forma general, se pudo identificar entre las carencias relacionadas con la Animación Sociocultural, en los procesos físico-recreativos:

- ✓ Existen limitaciones en la diversidad de opciones recreativas y físico-recreativas, dirigida a la participación de los diferentes grupos etarios.
- ✓ No se observa por parte de los Profesores Integrales del Plan Turquino, la confección del diseño y el guión de las actividades.
- ✓ Limitada utilización de la animación de forma sistemática, lo que evidencia falta de dominio en las habilidades para su conducción.
- ✓ En el desarrollo de las actividades no se aprovechan todas las posibilidades que brinda el escenario natural donde está ubicada la comunidad, en función de promover la educación ambiental y la promoción de valores relacionados con la cultura cubana y las tradiciones de la comunidad, a través de la realización sistemática de juegos tradicionales.

Lo expuesto con anterioridad permite plantear como objetivo de esta investigación el diseño un programa de orientación en animación sociocultural físico-recreativa educativa, dirigido a los Profesores Integrales del Plan Turquino, en la comunidad montañosa Jibacoa.

DESARROLLO

En un primer intercambio se constituye el grupo nominal, integrado por dichos profesores, desde el establecimiento de las siguientes motivaciones:

- Reconocen que tienen limitaciones en conocimientos teóricos y prácticos relacionados con la Animación Sociocultural.
- Están interesados en la superación en temas de la Animación Sociocultural, a partir de las ofertas de la Facultad de Cultura Física de la Universidad Central “Marta Abreu de Las Villas”.
- Sienten motivaciones por elevar la calidad de las actividades de la Recreación Física, que se efectúan en la comunidad Jibacoa.

Otro de los objetivos en este primer encuentro, fue el intercambio de ideas, en relación con las posibles categorías y sub categorías de análisis, para conducir el

diagnóstico y el futuro desarrollo de la investigación, para establecer, en reflexión colectiva, las siguientes categorías:

1. Animación Sociocultural en el proceso físico-recreativo.
2. Organización del área.
3. Diversidad en las actividades.
4. Participación.
5. Integración multisectorial.
6. Rescate de tradiciones.
7. Animación y conducción de las actividades físico-recreativas educativas.

En el proceso investigativo se utilizaron métodos y técnicas de la investigación, tales como: observación participante, análisis de documentos, encuesta, criterio de usuario y triangulación y se emplearon además, las técnicas participativas: grupo nominal y tormenta de ideas.

Resultado de la triangulación.

La triangulación entre la (observación, la encuesta y el grupo nominal), permitió corroborar que existen las siguientes insuficiencias:

- ✓ Carencias por parte de los Profesores Integrales del Plan Turquino, en el dominio de contenidos teóricos y habilidades prácticas de la Animación Sociocultural, para ser aplicados en los procesos físico-recreativos que se desarrollan en la comunidad, dichos profesionales consideran como necesaria su superación en temas de la Animación Sociocultural, integrados a la Recreación Física.
- ✓ Limitaciones en la divulgación de las actividades, la organización del área, la elaboración del diseño y el guion, así como la diversidad de actividades con carácter físico-recreativas.
- ✓ Se evalúa de regular la participación de la población, donde la mayor prevalencia le corresponde a niñas y niños, los que tienen mayor sistematicidad con su presencia, en las actividades.
- ✓ Son evaluados de regular la calidad en la realización de la animación y la integración multisectorial y evaluado de bien, la integración de la actividad

físico-recreativa y la cultura artística y literaria, por parte del Combinado Deportivo Jibacoa y la Casa de Cultura “Antonio Núñez Jiménez”.

De igual forma, como parte de la investigación se puso en práctica un taller investigativo, dirigido a producir soluciones creativas mediante un uso adecuado de la crítica, a partir de los juicios que emanan de las diferentes situaciones que se presentan, en el desarrollo de la Animación Sociocultural físico-recreativa educativa, y que en este caso son aportados por el grupo nominal.

Con relación al taller investigativo, Sandoval, C.A. (2002) considera que el mismo constituye una estrategia de particular importancia en los proyectos de investigación acción participativa. Su fortaleza principal radica en la posibilidad que brinda el abordar, desde una perspectiva integral y participativa, situaciones sociales que requieren algún cambio o desarrollo.

Para la aplicación del taller investigativo, se organizaron dos ciclos de talleres, teniendo en cuenta las diferentes temáticas emanadas del proceso investigativo, los cuales se describen a continuación:

Primer ciclo: dirigido a la valoración de contenidos teóricos relacionados con la Animación Sociocultural, para ser aplicados en las actividades de la Recreación Física, para lo cual se desarrollaron los siguientes talleres:

Taller N°1: Intercambio de ideas relacionadas con contenidos teóricos de la Animación Sociocultural, para ser aplicados en el proceso físico-recreativo.

Taller N°2: Redimensionamiento del concepto Animación Sociocultural físico-recreativa educativa de montaña.

Taller N°3: Características personales del profesional de Cultura Física, para desarrollar la Animación Sociocultural, en el proceso físico-recreativo, en una comunidad de montaña.

Segundo ciclo: dirigido a la valoración de contenidos prácticos relacionados con la Animación Sociocultural, para ser aplicados en el proceso físico-recreativo.

Taller N°1. El diseño de la actividad físico-recreativa.

Taller N°2. El guión de la actividad físico-recreativa.

Taller N°3. Juegos físico-recreativos que se organizan en la comunidad Jibacoa.

Taller N°4. Juegos tradicionales y populares en la comunidad Jibacoa.

Taller N°5. Animación y conducción de la actividad físico-recreativa, en una comunidad de montaña.

Organización y desarrollo del Taller N°5.

El objetivo de este taller, se dirigió a determinar los aspectos más significativos en la forma de realizar la animación y conducción de la actividad recreativa y físico-recreativa, adecuada a la comunidad montañosa Jibacoa. En reunión con el grupo nominal se propició la participación del grupo, que partió de la idea ofrecida por los investigadores, la cual afirma que en el desarrollo de las actividades físico-recreativas, la animación y conducción de las mismas, se convierten en una necesidad, para contribuir con la participación de los habitantes de la comunidad montañosa Jibacoa.

En respuesta a esta idea, se expusieron las siguientes valoraciones por parte del grupo nominal:

- ✓ *En la actualidad no se concibe el proceso recreativo y físico-recreativo, sin que esté presente la animación durante su realización, donde los profesores deben conocer los aspectos práctico-metodológicos a tener en cuenta en la animación y conducción de los juegos físico-recreativos y en las actividades.*
- ✓ *No se debe tener miedo escénico. Tener habilidades y conocimiento para la utilización de la técnica microfónica, en las actividades en que exista la posibilidad de utilizar equipo de audio.*
- ✓ *Se debe tener dominio de términos técnicos relacionados con los deportes y la actividad físico-recreativa, que pueden ser utilizados en determinado momento de la animación.*
- ✓ *En la animación de los juegos, es necesario que el animador, no se parcialice con determinados equipos, sino que debe realizar esta función de forma tal, que todos se sientan parte de la actividad.*

Programa de Orientación en Animación Sociocultural físico-recreativa educativa, en la comunidad montañosa Jibacoa.

En la metodología para el diseño del programa de orientación, se asumió el criterio de Campoy Aranda, T. (2003), cuando plantea que “...la intervención por programas es el único modelo que asume los principios de prevención, desarrollo

e intervención social e implica los diferentes agentes educativos y de la comunidad.”

Este autor al analizar las diferentes definiciones de programa, considera que en ellas se pueden encontrar los siguientes puntos en común:

- Se trata de una intervención planificada.
- Está dirigida por objetivos.
- Tiene como fin satisfacer las necesidades detectadas en un contexto determinado.
- Tiene como componentes el diseño, aplicación, y evaluación.
- Tiene en cuenta el currículo existente.

El grupo nominal y los investigadores en reflexión colectiva, se dieron a la tarea de confeccionar el programa, a partir de los resultados obtenidos de los talleres investigativos.

Contenido del programa.

- 1) Curso de Animación Sociocultural físico-recreativo.
- 2) Diseño de la actividad físico-recreativa.
- 3) Guión para la actividad físico-recreativa.
- 4) Juegos físico-recreativos, dirigidos a diferentes grupos etarios, de la comunidad Jibacoa.
- 5) Juegos tradicionales y populares en la comunidad.
- 6) Animación y conducción de la actividad recreativa y físico-recreativa, en una comunidad de montaña.

Ejemplo modelo de buenas prácticas.

Acción N°6. Animación y conducción de la actividad físico-recreativa, en una comunidad de montaña.

Taller: aspectos metodológicos de la animación y conducción de la actividad físico-recreativa.

Objetivos:

- a) Identificar los contenidos teórico-metodológicos a tener en cuenta en la realización de la animación y conducción de las actividades de la Recreación Física.

- b) Ejecutar la animación y conducción durante la realización de la actividad.
- c) Ejercitar las habilidades de animación y conducción, mediante la utilización de equipos de amplificación.

Método: elaboración conjunta.

Resultado: ofrecer herramientas e instrumentos para el desarrollo de la animación y conducción de la actividad físico-recreativa.

Pasos a seguir para la realización del taller.

En un primer momento, se orienta el trabajo a partir de la organización en cuatro equipos. Cada equipo elaborará diferentes textos de presentación para la actividad, que deben estar en correspondencia con fechas conmemorativas. Por ejemplo, se puede dirigir esta actividad de la siguiente forma:

Equipo N°1: textos en ocasión del 4 de abril, fecha de celebración de los Aniversarios de la Organización de Pioneros José Martí y la Unión de Jóvenes Comunistas.

Equipo N°2: textos en saludo al 5 de junio, fecha de celebración del Día Mundial del Medioambiente.

Equipo N°3: textos en correspondencia con el comienzo y fin del verano en la comunidad Jibacoa.

Equipo N°4: textos en correspondencia, con el 2 de junio fecha de celebración de la creación del Plan Turquino-Manatí.

A continuación, se brinda la posibilidad que los miembros de cada equipo ejerciten la locución de los textos seleccionados. De existir un equipo de audio, se realiza a partir de la técnica microfónica.

Segundo momento, cada equipo selecciona diferentes juegos en correspondencia con la edad que se le orienta, para ello se distribuye el trabajo de cada equipo, de la siguiente forma:

Equipo N°1: Juegos físico-recreativos dirigidos a niñas y niños del (1er ciclo entre 7 y 8 años) y el (2do ciclo, entre 9 y 12 años).

Equipo N°2: Juegos físico-recreativos que posibiliten la participación de adolescentes de ambos sexos.

Equipo N°3: Juegos físico-recreativos que posibiliten la participación de adolescentes de ambos sexos.

Equipo N°4: Juegos físico-recreativo que posibiliten la participación de adultos de ambos sexos y selección de juegos de fácil realización y pocas exigencias, dirigido a la participación de los adultos mayores.

En relación con la metodología para la animación y conducción de los juegos recreativos, los investigadores se afilian al criterio de Pérez, A. (2010), quien establece una serie de normas que de manera general, siguen los siguientes pasos metodológicos:

1. Presentación.
2. Ubicación.
3. Explicación.
4. Demostración.
5. Pregunta: ¿Alguien tiene dudas?
6. Señal concreta de comienzo.
7. Control-aliento-entusiasmo-participación.
8. Concreción del final.
9. Premio a los ganadores y complementariamente.

También se sugiere tener en cuenta el decálogo, propuesto por Pérez, A. (2010), para estos fines. Tanto los pasos metodológicos, como el decálogo, a criterio de los investigadores, constituye una importante herramienta de trabajo para los profesionales de la Recreación Física, con total vigencia en este tipo de actividad, al facilitar la orientación para el adecuado desenvolvimiento del profesor en la explicación, organización, conducción y animación de los juegos.

Valoración por criterio de usuario, en relación con la puesta en práctica de las acciones que integran el programa.

Para realizar la valoración de la implementación de la propuesta, se utilizó el método criterio de usuario. Al respecto Mesa, M. (2011), expone que el criterio de usuarios “...es considerado un método a través del cual se obtienen las opiniones que emiten los sujetos que se convierten en usuarios o beneficiarios directos de

una propuesta, que por demás están o estarán responsabilizados con la aplicación de tales resultados en el futuro inmediato o mediato.”

Los directivos de la Dirección Provincial de Deportes de Villa Clara, la Dirección Municipal de Deportes en Manicaragua y el Combinado Deportivo Jibacoa, coinciden que la puesta en práctica del programa constituye una necesidad, por su correspondencia con las indicaciones para el perfeccionamiento del trabajo del Instituto Nacional de Deportes Educación Física y Recreación, en el Plan Turquino.

Consideran que la forma como están diseñadas las acciones, orientan hacia la diversidad, apreciándose desde el incremento de las actividades y la posibilidad de participación de todos los grupos etarios, incluyendo habitantes enmarcados en los grupos con necesidades educativas especiales.

La factibilidad del programa, radica en que no se utilizan gran cantidad recursos materiales. Su realización está en correspondencia, con las posibilidades que brindan las instalaciones del Combinado Deportivo Jibacoa y sus recursos humanos.

Los Profesores Integrales del Plan Turquino en relación con la aplicación del programa, consideran que los contenidos teóricos y prácticos abordados en el curso de Animación Sociocultural permiten fortalecer su trabajo en la actividades físico-recreativas, el desarrollo del diagnóstico y la forma de integrar la animación al trabajo sistemático, donde el diseño y el guión son pilares esenciales para organizar y desarrollar las actividades.

De esta forma consideran influir en la participación de la población, al considerar que la realización de los juegos físico-recreativos, los juegos tradicionales, así como la animación y conducción de los mismos, le imprimen a las actividades una dinámica diferente, caracterizada por la diversidad, la creación de espacios, con un ambiente favorable para las actividades físico-recreativas y la participación de todos.

Los miembros de la comunidad, fundamentalmente los niños y niñas, después de concluir el Festival Recreativo, en ocasión de la 6ta edición del proyecto de Trabajo Cultural Comunitario Ciclo Magia en la Montaña, expresaron las siguientes

opiniones: “...se realizan muchos juegos; existe mucha alegría entre los niños; todos participamos; los profesores nos orientan las actividades; los padres participan junto a nosotros; los juegos se realizan con la música que nos gusta; se realizan actividades en la naturaleza; la comunidad se ve bonita y sentimos felicidad de vivir en las montañas.”

CONCLUSIONES

El estudio de la teoría relacionada con el tema, evidencia la significación de la Animación Sociocultural y su relación con la Recreación Física educativa, para orientar y contribuir con la organización y desarrollo de los procesos físico-recreativos que se efectúan en la comunidad Jibacoa.

A través del diagnóstico se corroboró que las principales limitaciones en relación con la Animación Sociocultural, radica en el conocimiento de sus contenidos teóricos, poco dominio en la confección del diseño y el guión de las actividades, así como la falta de habilidades, para la animación y conducción de juegos y actividades físico - recreativas.

La estructura y contenido del Programa de Animación Sociocultural físico-recreativa educativa, se construyó en reflexión colectiva entre el grupo nominal y los investigadores, a partir de los resultados obtenidos en los ciclos del taller investigativo. Entre las acciones seleccionadas se encuentran el curso de Animación Sociocultural, los talleres que incluyen contenidos tales como: diseño, guion, juegos recreativos, juegos tradicionales, así como indicaciones para la animación y conducción de los juegos y las actividades físico-recreativas.

Los usuarios consideraron que las acciones y procedimientos que conforman el programa están en correspondencia con las necesidades de superación de los Profesores Integrales del Plan Turquino, significando que los talleres diseñados en el programa propician la adquisición de herramientas e instrumentos necesarios para la organización y desarrollo de estos procesos por parte de los profesores, desde los propios recursos con que cuenta la comunidad, manifestando de muy adecuado y necesario su puesta en práctica.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Ander-Egg, E. (1992). *Metodología y Práctica de la Animación Sociocultural*. Buenos Aires: Hymanitas.
- Campoy Aranda, T. (2003). *Diseños de programas de (Comunicación personal)*. España: Universidad de Jaén.
- Colectivo de Autores (2010). *Orientaciones metodológicas de las manifestaciones y deportes de la Recreación*. La Habana: INDER.
- Mesa, M. (2011). *Distinciones entre criterio de expertos, especialistas y usuarios*. (Material no publicado) Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte "Manuel Fajardo". La Habana. Cuba.
- Pérez, A. (2010). *Recreación: Fundamentos-Teóricos*. La Habana: Deportes.
- Sandoval, C.A. (2002). *Investigación cualitativa. Programa de especialización en teoría, métodos y técnicas de investigación social*. Bogotá: ARFO Editores.
- Sosa Loy, D. (2018, junio). Modelo de Recreación Física, diversidad e interactividad, alternativas pedagógicas. *Cubamotricidad 2018*. Instituto Nacional de Deportes Educación Física y Recreación. La Habana, Cuba.